GAME OVER

ARGUMENTO

En una lejanísima Galaxia perdida en la inmensidad del Universo, una bellísima y malvada mujer había sometido con su inteligencia y un inmenso ejército de TERMINATORS a las cinco confederaciones de planetas situadas más allá de ALFA CENTAURI.

Todo el poder de GREMLA descansaba en la fidelidad casi religiosa de su lugarteniente ARKOS; sin embargo, la inteligencia de este MEGA-TERMINATOR de combate había evolucionado en los últimos ultraquarks de tal manera que, finalmente, abandonó a GREMLA y se unió a las tropas de la infantería sideral, que capitaneaba el general de estrella azul MC KILLER.

La aventura comienza...

Arkos conoce muy bien el poder de combate de los TERMINATORS de GREMLA.

Arkos es una máquina perfecta para destruirles.

Arkos sólo tiene una orden en su cerebro electrónico: ejecutar la misión.

ENEMIGOS Y PERSONAJES

Los planetas dominados por el poder de GREMLA se encuentran vigilados por un complejo centro de seguridad dirigido por el SISTEMA DE INTELIGENCIA SIDERAL, "NEXUS ZH07".

Ningún detalle escapa a su control.

Ninguna formación de turbo-cazas puede pasar inadvertida a su radar de partículas.

Nada es desconocido para NEXUS ZH07.

Si la presencia de NEXUS es determinante, no lo son menos la multitud de TERMINATORS que pululan por los planetas de GREMLA.

Todos ellos son máquinas creadas para el combate, la búsqueda y la destrucción.

Durante el transcurso de su misión, ARKOS se enfrentará a muchos de ellos, y sólo su rapidez de reflejos podrá evitarle una muerte segura.

Si decides embarcarte en esta aventura, deberás enfrentarte a KAIKAS (canguros mutantes), ORCOS (feroces monstruos del planeta DEDRON), LEISERS-FREISERS (androides autónomos de localización, van provistos de cámara telescópica y cañón de turbo-láser), GARKLAS CLONICOS (especialistas en seguir rastros por el pantano), etc.

Todo un mundo repleto de peligros.

Toda una aventura para valientes.

Todo un reto sólo para héroes.

FASES DEL JUEGO

GAME OVER tiene dos fases distintas de juego, que corresponden a dos mundos diferentes.

PLANETA-CARCEL

Totalmente informatizado, produce materias primas para el Imperio de GREMLA y está habitado por robots de trabajo y TERMINATORS de seguridad.

PLANETA-PALACIO IMPERIAL

Desde aquí decide el destino de sus súbditos y el orden de sus conquistas.

La destrucción de este Palacio es tu meta final; para llegar hasta él tienes que atravesar toda la jungla pantanosa que lo rodea.

TECLAS DE CONTROL REDEFINIBLES

JOYSTICK COMPATIBLE.

INSTRUCCIONES DE CARGA

LOAD "Cas:", R.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.
DINAMIC. PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga.
La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias.
Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga.
Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC SOFTWARE.
PZA. DE ESPAÑA, 18.
TORRE DE MADRID, 29, OFICINA 1.
28008 MADRID
A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: Snatcho
GRAFICOS: Snatcho
PORTADA: Luis Royo

MSX 870007

Plaza de España, 18. Torre de Madrid, 29-1. 28008 Madrid.